

SUBROC™ et **Sega®** © sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises, Inc. © 1982 Sega Enterprises, Inc. **Super Controllers™** et **ColecoVision®** sont des marques déposées appartenant à Coleco Industries Inc.

Fabriqué au Royaume-Uni.

Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc. New York 12010. Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © "1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc."

La location de cette cassette est strictement interdite. Son utilisation est limitée aux représentations privées et gratuites effectuées exclusivement dans un cercle de famille et toute forme de représentation publique directe ou indirecte de cette cassette, notamment par le biais de sa location, est strictement interdite conformément aux dispositions de l'article 41 de la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique.

CBS
ELECTRONICS

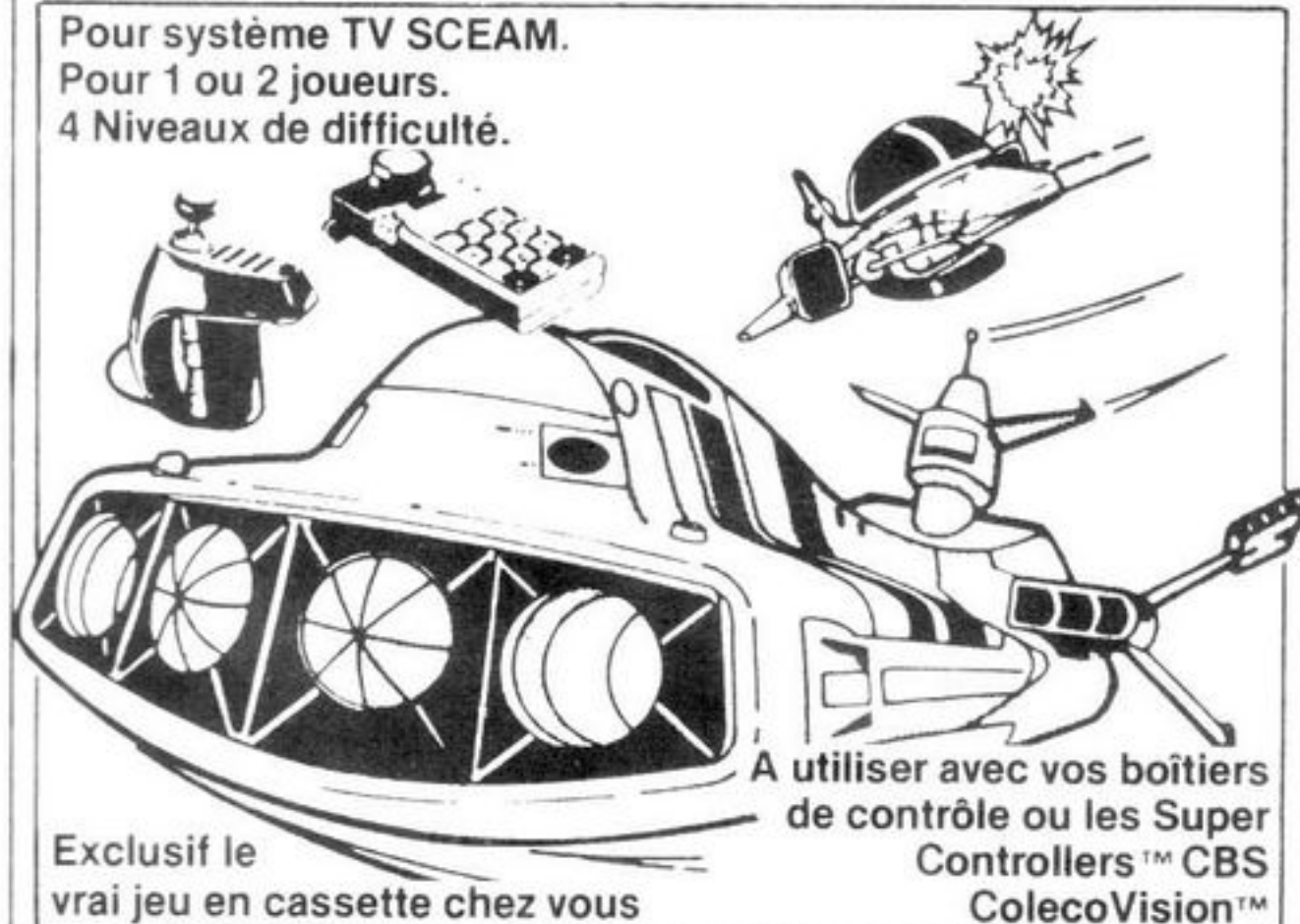
Idéal Loisirs/CBSELECTRONICS . Boîte Postale 50016 Paris Nord II
95945 Roissy-Charles de Gaulle Cedex.

2L2303

SUBROC™
by **SEGA®**

NOTICE D'INSTRUCTIONS

Pour système TV SCEAM.
Pour 1 ou 2 joueurs.
4 Niveaux de difficulté.



Exclusif le
vrai jeu en cassette chez vous

A utiliser avec vos boîtiers
de contrôle ou les Super
Controllers™ CBS
ColecoVision™

Cassette CBSELECTRONICS pour l'ordinateur de jeu
CBS ColecoVision™

CBS
ELECTRONICS

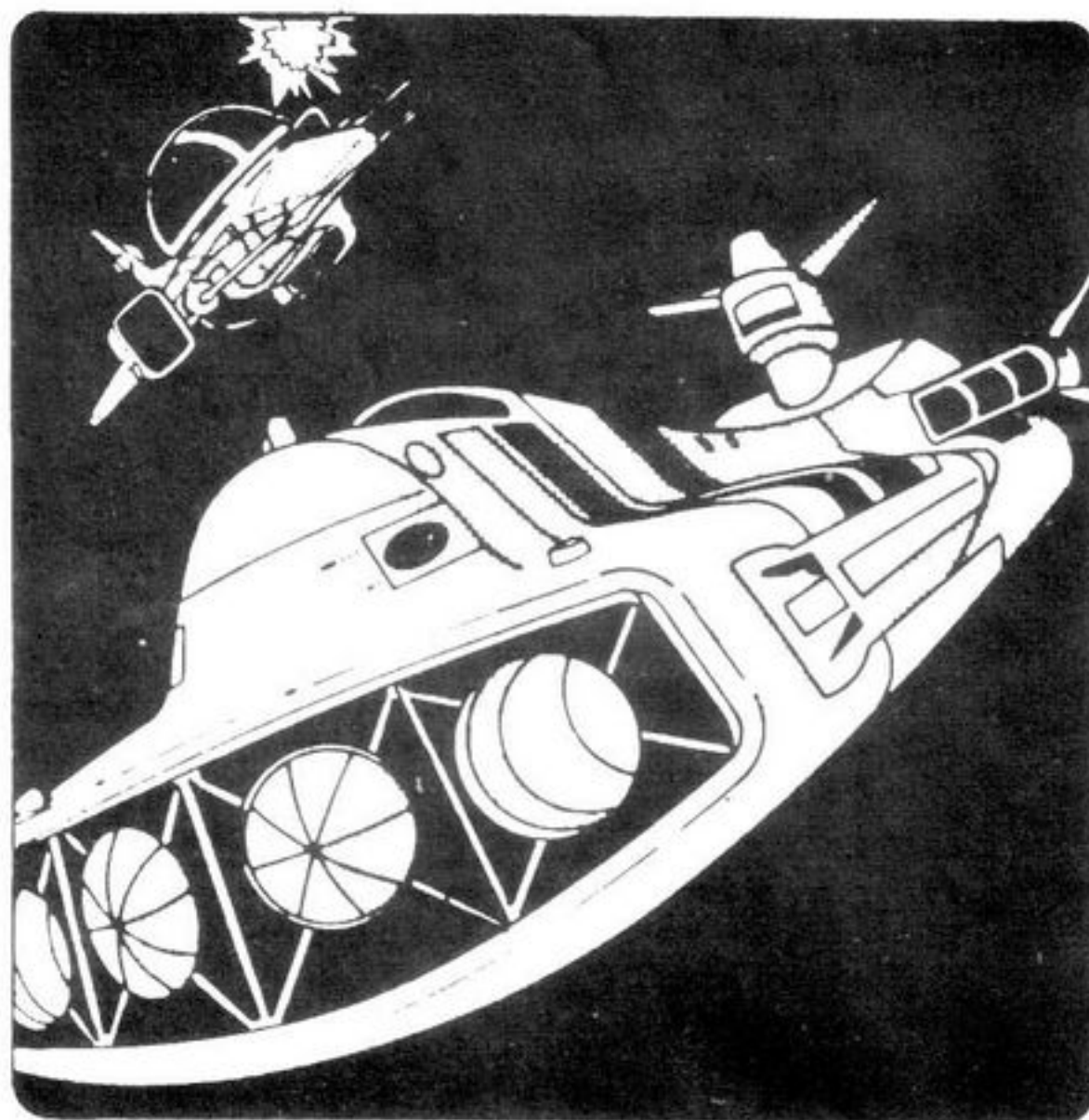
1983 CBS Inc.

LE JEU

Une formidable coalition ennemie s'est rassemblée autour de votre vaisseau. Cette armada aéro-navale a juré votre perte. Les soucoupes volantes vous attaquent, le ciel est truffé de mines et de missiles tandis qu'à la surface de l'océan, bateaux et sous-marins vous expédient des torpilles...

Alignez-les dans votre colimateur et détruisez-les!

Votre vaisseau SUBROC™ est le meilleur vecteur de combat de son époque: il peut, en naviguant au raz des flots, détruire les bateaux et les mines marines à l'aide de torpilles.



Mais en visant vers le haut, ce sont des missiles qui iront détruire vos ennemis venus du ciel. Zigzaguez à droite, à gauche, ... évitez les tirs ennemis. Mais horreur, au moment où vous penserez avoir maîtrisé la situation, le sombre vaisseau amiral apparaîtra!

COMMENT INSTALLER VOTRE ORDINATEUR DE JEU

Assurez-vous toujours que votre ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ est éteint ("OFF") avant d'introduire ou d'enlever une cassette.

Pour jouer seul, utilisez le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 1. Pour deux joueurs, le second joueur utilise le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 2.

Si vous jouez à deux, les joueurs interviennent à tour de rôle. Le premier commence et joue jusqu'à ce que son vaisseau soit éliminé. Le second joue à son tour.

A vous de décider.

Appuyez sur le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON"). Le nom du jeu SUBROC™ apparaît sur l'écran de votre TV. Attendez que l'écran des options de jeu apparaisse. Choisissez une partie à 1 ou 2 joueurs. Puis l'écran des niveaux de difficulté apparaît.

Chaque joueur sélectionne son propre niveau en appuyant sur la touche correspondante de son boîtier de contrôle.

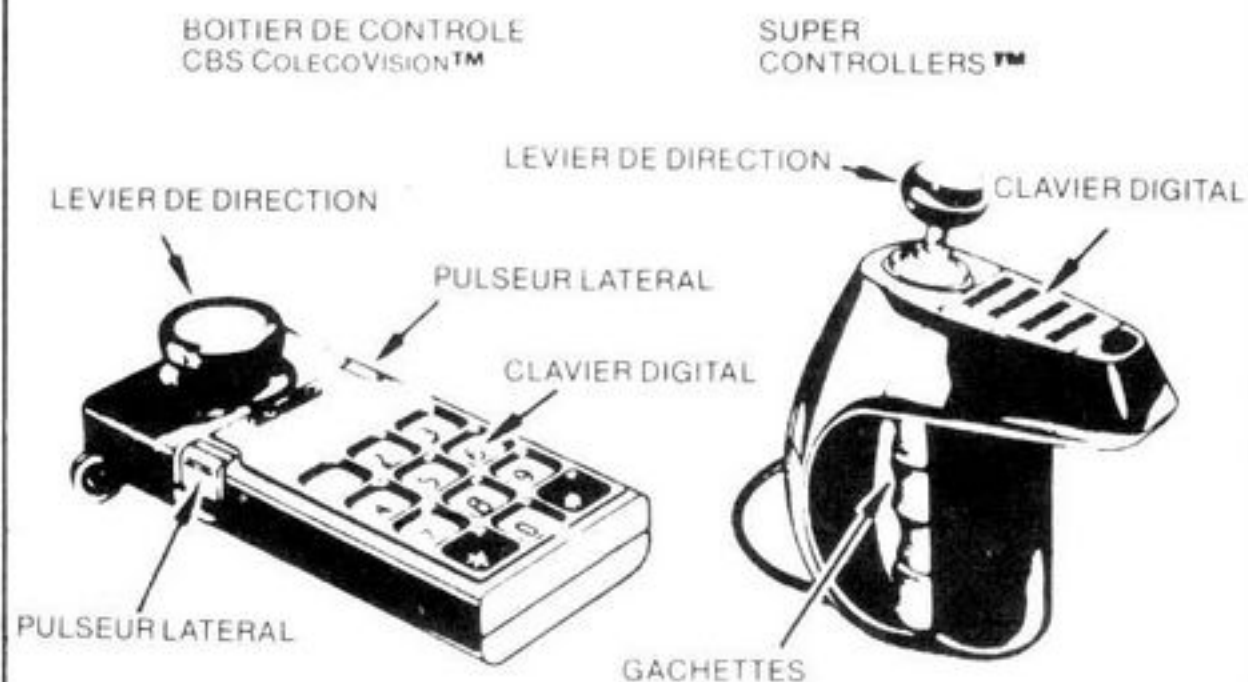
Niveau 1 : Le niveau le plus simple. Quatre vaisseaux SUBROC™ par partie. Convient aux débutants.

Niveau 2 : Les ennemis sont plus vifs qu'au niveau 1. Et plus nombreux! Il ne vous reste plus que 3 vaisseaux SUBROC™ par partie.

Niveau 3 : C'est le niveau qui rivalise avec celui des "jeux de café" ... Et toujours 3 vaisseaux SUBROC™ par partie.

Niveau 4 : C'est le niveau existant le plus haut. Si vous pensez que le niveau 3 était facile, essayez celui-là!

COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTROLE ET VOS SUPER CONTROLLERS™



1. **Clavier digital.** Les touches du clavier de 1 à 8 vous permettent de sélectionner un niveau de difficulté avant de commencer à jouer.

2. **Levier de direction.** Manœuvrez le levier de direction pour surveiller l'horizon et pour éviter le feu ennemi. Le collimateur se déplace dans la direction choisie.

3. **Pulseurs latéraux (boîtiers de contrôle.)** En sollicitant l'un ou l'autre des pulseurs latéraux vous expédiez torpilles à basse altitude et missiles à haute altitude.

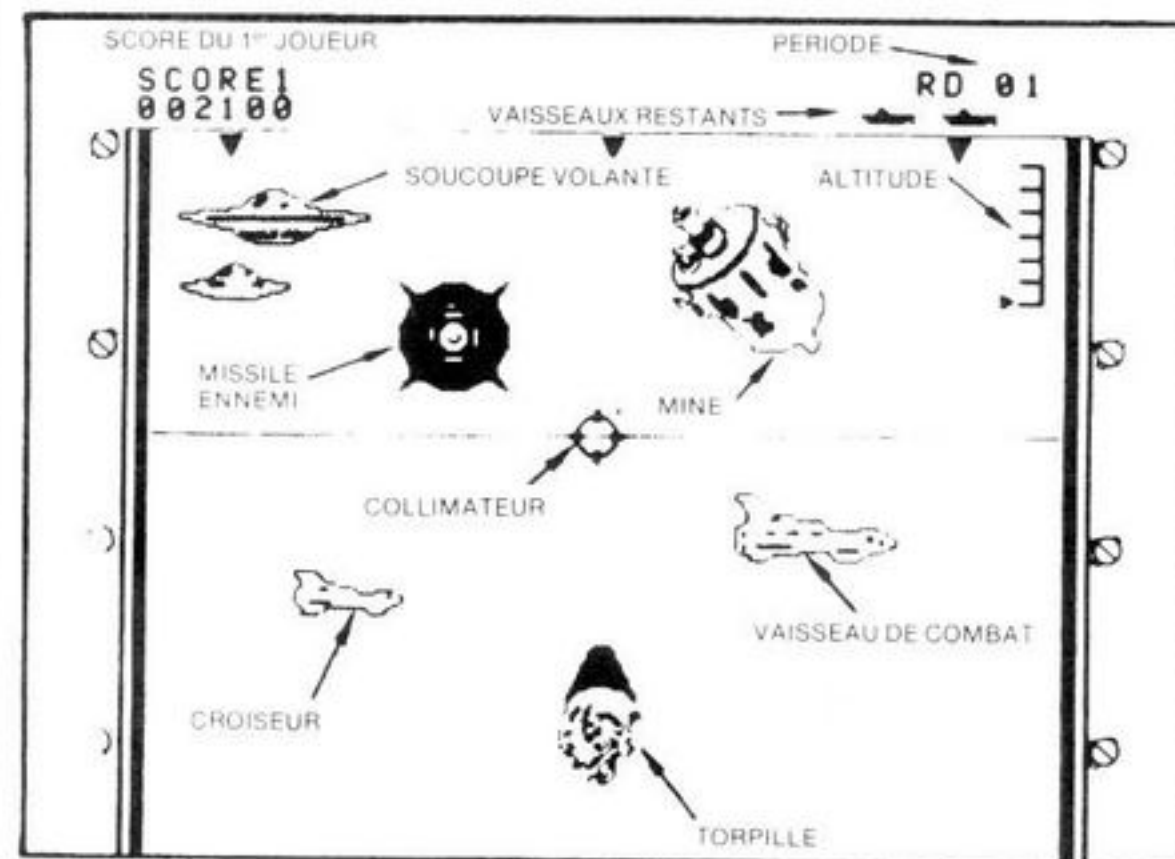
4. **Gâchettes (Super Controllers™).** En pressant la gâchette jaune (supérieure) ou la gâchette orange (inférieure), votre vaisseau SUBROC™ fera feu.

COMMENT JOUER

INSTRUCTIONS PAR ETAPE.

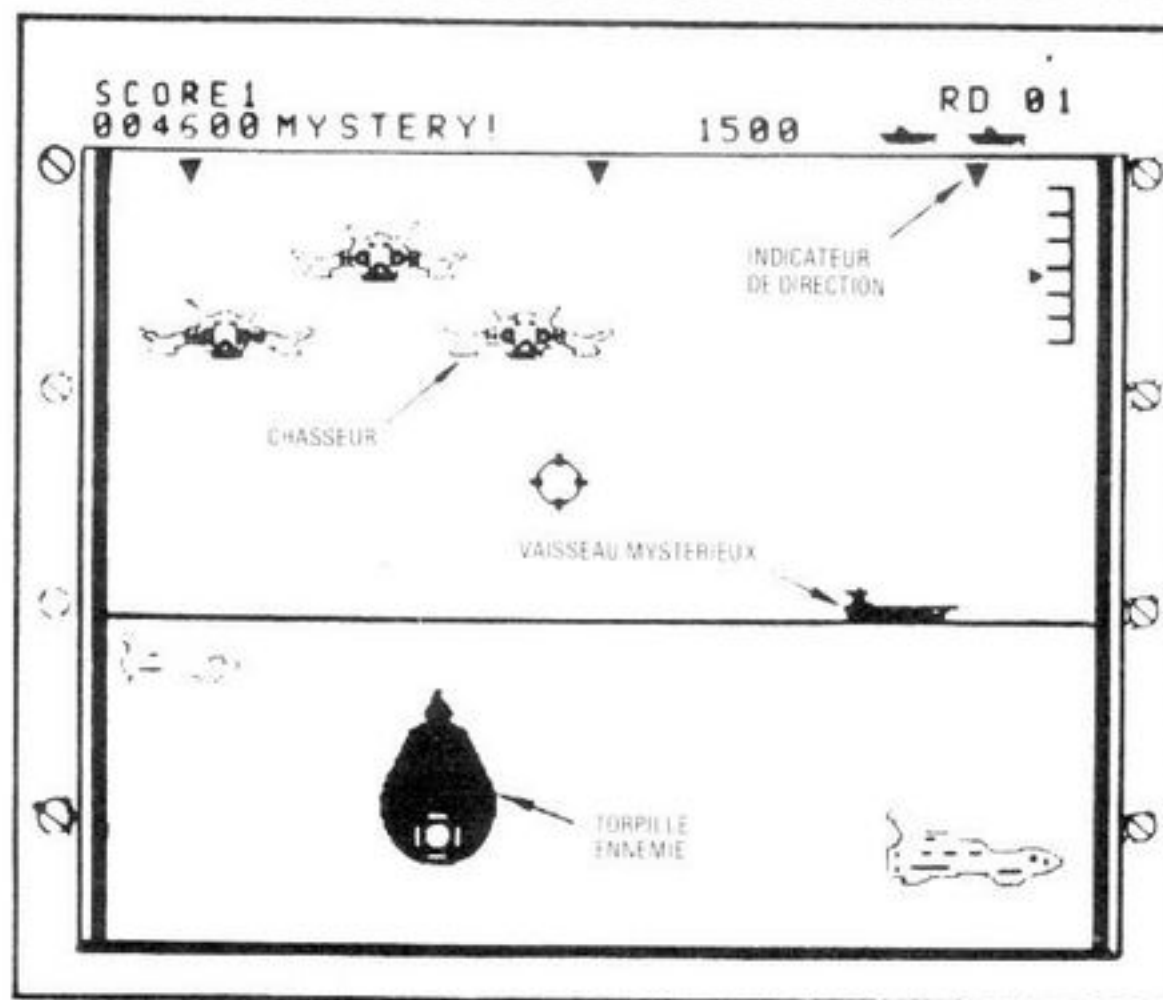
1^{re} étape : Que les hostilités commencent!

Votre mission : défendre la mer contre une nuée d'envahisseurs. Familiarisez-vous avec vos armes. N'oubliez pas! Vers le haut vous tirez des missiles, vers le bas des torpilles. Visez juste! Rassemblez tout votre courage!



2^e étape : Bateaux et soucoupes.

Croiseurs et vaisseaux de combat passent à l'horizon. Vous pouvez les couler avec vos torpilles. Mais ne vous concentrez pas trop sur eux! Car les soucoupes volantes attaquent. Prenez de l'altitude et faites donner les missiles. Attention! Les ennemis répondent à coup de mines et de missiles. Esquivez leur tir, à droite, à gauche... Plongez... Mais c'est maintenant les croiseurs et vaisseaux de combat qui cherchent à vous torpiller!



3^e étape : Bonus!

Une "surprise" vous attend... A chaque attaque un vaisseau mystérieux peut apparaître. Impossible de prévoir où. Si vous le détruisez un compteur de bonus apparaîtra à côté des mots clignotants "Vaisseau Mystérieux" ("Mystery Ship"). Et vous gagnerez les points affichés! Mais n'attendez pas trop...

4^e étape : Attaque en formation.

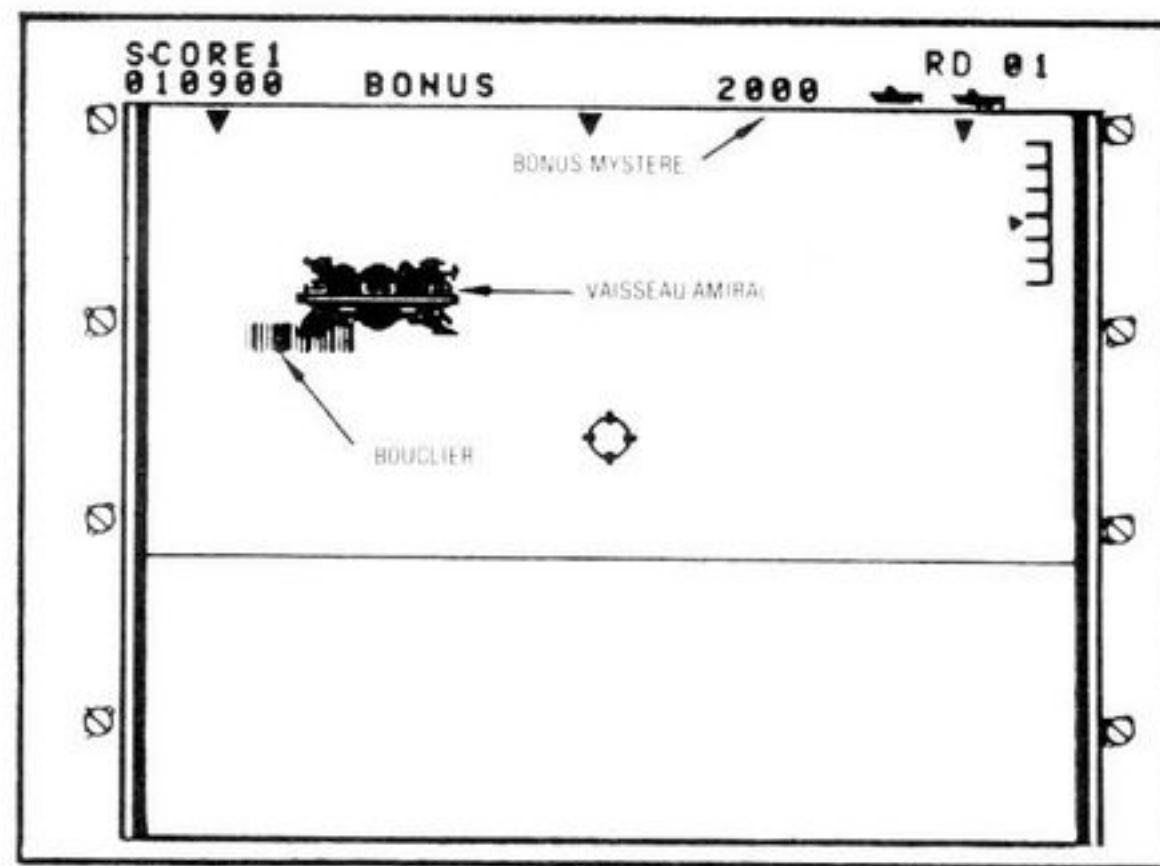
Vous en avez fini avec les vaisseaux et les soucoupes... Mais votre vaisseau SUBROC™ n'est pas seul! Des chasseurs verts arrivent à votre rencontre en formation serrée. Descendez-les tous avant l'arrivée de la vague suivante, vous gagnerez des points de bonus. Si vous n'y arrivez pas vous devrez éviter leurs missiles.

5^e étape : Bateaux et intercepteurs.

Revoilà les bateaux... Cette fois flanqués d'intercepteurs chargés de vous détruire. Au contraire des chasseurs, ils ne volent pas en formation, mais envahissent le ciel. Surveillez bien les alentours. Dès que vous en avez aligné un dans votre viseur, tirez! Et n'oubliez pas, le Vaisseau Mystérieux peut être là n'importe quand.

6^e étape : Soucoupes volantes et engins téléguidés.

Vous vous rappelez des soucoupes volantes? Elles reviennent à l'attaque. Seulement cette fois, elles sont escortées... Par des engins téléguidés qui sillonnent la mer en crachant torpilles, mines et missiles. Ces engins sont vulnérables de la même façon que les croiseurs et les bateaux de combat. Une torpille au but suffit pour les éliminer.



7^e étape : Détruisez le vaisseau-amiral!

L'horizon se dégage. Un bonus apparaît dans l'indicateur "Bonus Mystère". Tout d'un coup du haut du ciel surgit le vaisseau-amiral. Le bonus mystère commence à décroître. Si vous réussissez à abattre le vaisseau-amiral avant que le bonus n'atteigne zéro, vous ajoutez les points restants à votre score.

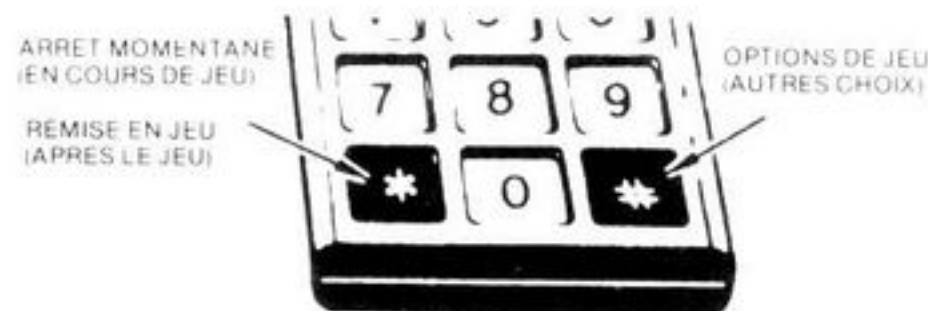
Mais le vaisseau-amiral est malin... Il décoche missile sur missile et se cache derrière un bouclier mobile. Si vous réussissez à toucher le bouclier en son centre, il s'évanouira pour quelques secondes et vous marquerez des points! Profitez-en pour descendre le vaisseau-amiral...!

8^e étape : Le jour, la nuit, entre chien et loup.

Les engagements de rang pair (2, 4, 6...) commencent de jour. Mais le jour décline, le ciel vire du bleu à l'orange. Ouvrez grand vos yeux, ce sera bientôt la nuit. Et la bataille continuera dans un ciel d'encre. Jusqu'à ce qu'à nouveau le jour se lève sur la période suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous vos vaisseaux SUBROC™ soient éliminés.

Arrêt momentané.

En pressant la touche * sur le clavier digital vous provoquez la suspension de l'action. L'écran devient blanc, la musique du générique se fait entendre. En pressant encore sur la même touche, l'action reprendra en quelques secondes là où vous l'avez interrompue.



Fin du jeu et reprogrammation.

Pour rejouer à SUBROC™ au même niveau de difficulté que celui auquel vous venez de jouer, appuyez sur *. Pour revenir à l'écran de choix des niveaux de difficulté, appuyez sur #.

REMARQUE : Le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON") sur l'ordinateur de jeu efface le jeu. Il peut être utilisé pour commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment, et peut être aussi utilisé en cas de fausse manœuvre pour revenir en début de partie.

LES POINTS

ENNEMIS	POINTS
Bateau de combat	150
Intercepteur	200
Croiseur	400
Engin télécommandé	400
Chasseur	400
Soucoupe volante	400
Bouclier	400

Multipliez vos points!

Pour chaque ennemi éliminé, vous ajoutez au total de vos points 100 fois le nombre de périodes déjà jouées. Dans le cas du vaisseau-amiral, c'est 1.000 fois le nombre de périodes déjà jouées qui s'ajoutera au bonus indiqué dans la fenêtre bonus Mystère, au moment où vous aurez descendu le vaisseau-amiral. Bien sûr si le bonus Mystère est à zéro, au moment où vous finissez vous ne marquez aucun point. Si par contre, vous y arrivez immédiatement, vous encaisserez le bonus maximum : 2.000 points!

Bonus SUBROC™.

Vous gagnez un vaisseau de plus dès que votre score atteint 20.000 points, un deuxième à 100.000 points, et au-delà, un tout les 100.000 points.

DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à SUBROC™. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant : vous en avez encore beaucoup à découvrir!



Voici les cassettes de jeu vidéo CBSELECTRONICS pour votre console!

Les cassettes déjà disponibles et celles qui sortiront prochainement sont présentées ci-dessous. Ces jeux vous permettent de retrouver en cassette, chez vous, les vedettes des "jeux de café" les plus populaires.



Carnival®, Turbo®, Zaxxon® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises Inc.
Gorf®, Wizard of Wor® sont des marques déposées appartenant à Bally Midway Mtg Co.
Cosmic Avenger et Lady Bug® sont des marques déposées appartenant à Universal Co Ltd
Mouse Trap et Venture® sont des marques déposées appartenant à Exidy Incorporated
Donkey Kong® est une marque déposée appartenant à Nintendo of America Inc.